COME GODERSI I VIDEO MUSICALI DEI GIOCHI.

IWAO OTSUKA

COME GODERSI I VIDEO MUSICALI DEI GIOCHI.

IWAO OTSUKA

Come godersi i video musicali dei giochi.
Iwao Otsuka

Introduzione.

Scopo di questo libro.

Far conoscere al mondo la bellezza dei video musicali dei videogiochi come opere d'arte in movimento.
Esplorare i metodi di valutazione dei video musicali dei videogiochi.
Stabilire una prospettiva per analizzare e criticare i video musicali dei videogiochi.

Esempi specifici di video musicali di videogiochi.

In questo libro saranno utilizzati i seguenti

Idolmaster Million Live! Giorni di teatro.
I suoi video ufficiali.
Video di gioco realizzati dagli utenti del gioco. I suoi video ad alta risoluzione. I suoi video a risoluzione 4K60fps.

Come procedere con la ricerca.

(1)
Generalizzazione del contenuto del punto di vista analitico.
Raccolta del surnatante del punto di vista analitico da esempi specifici. Classificazione dei tipi di video. Chiarimento del punto di vista analitico. Sistematizzazione del contenuto.

Mentre guardate i video uno per uno, elencate tutti i punti che vi vengono in mente sul momento, classificateli e organizzateli in forma sintetica.

(2)
Cose da tenere a mente durante la ricerca.
L’assegnazione dei personaggi e dei costumi cambia da un video all’altro, anche per la stessa canzone, a seconda delle preferenze e delle impostazioni del giocatore.
Il numero di persone in ogni video può variare. Alcuni sono piccoli, altri grandi e altri ancora tutti.
Esistono due tipi di video: i video normali e i video speciali.
Esistono due tipi di video che possono essere visualizzati su Internet: i video ufficiali della società di gestione del gioco e i video originali dei giocatori. Per alcune canzoni non esistono video ufficiali.

La valutazione individuale di ogni canzone cambia a seconda dei cambiamenti del personaggio e del costume, ed è complicata da fare già così. È necessario trovare un modo per farlo. Ad esempio, l’obiettivo della valutazione dovrebbe essere fissato ai video ufficiali. In termini di risoluzione dello schermo, i video del giocatore sono più impressionanti.

(2-1)
Elementi variabili nella musica.
Personaggi della canzone. Costumi per ogni personaggio. Voce cantata legata al personaggio.

(2-2)
Elementi invariabili della canzone.
Attrezzature di scena. Direzione di scena. Musica. Testo. Melodia del canto. Coreografia di danza e movimenti del corpo.

Problemi attuali.

L’interesse degli attuali utenti dei giochi è orientato verso i personaggi, i doppiatori, le canzoni, i testi e i costumi. Nonostante i meccanismi del palcoscenico, i movimenti delle espressioni facciali dei personaggi, la coreografia, i movimenti di danza e il lavoro della telecamera, che sono il cuore dell’espressione delle immagini in movimento, siano piuttosto elaborati, gli utenti dei giochi non sono molto interessati a questi aspetti. Gli utenti dei videogiochi sono talmente assorbiti dagli scenari di gioco dei personaggi, dal punteggio dei giochi musicali e dalle esibizioni dal vivo dei doppiatori che non prestano molta attenzione alle espressioni video e non sono consapevoli dell’alto livello dell’espressione video.
La domanda di video musicali di giochi è attualmente bassa.
La risoluzione dei video ufficiali è così bassa che è difficile vedere i contenuti e anche identificarli. È difficile visualizzare e valutare i video ufficiali.
I video musicali dei videogiochi ad alta risoluzione sono di una bellezza sconvolgente. Sono come opere d’arte in movimento. Sono realizzati con un alto livello di dettaglio e perfezione. Chiunque può rendersene conto guardando questi video.
È auspicabile guardare i video musicali dei giochi in alta risoluzione 4K. Per diffondere l’eccellenza dei video, gli operatori dei giochi dovrebbero essere incoraggiati a rilasciare attivamente o a scaricare e vendere video ufficiali ad alta risoluzione, come quelli a 4K60fps. È necessario raggiungere questo obiettivo.

Commenti generali

Punti da attendere con impazienza. Sintesi.

I movimenti di danza di ogni personaggio sono perfettamente allineati al 100% sfruttando le capacità del computer. Potrete godervi un ballo di gruppo perfetto, davvero diverso da quello di un essere umano in carne e ossa. Ogni personaggio può anche eseguire movimenti separati, simultanei e interattivi, a seconda delle necessità.
I gesti di danza di ogni personaggio sono molto femminili, con l'interno delle cosce chiuso, il che è attraente per gli uomini.
La coreografia di ogni personaggio è dinamica e si adatta alla canzone e al testo. I ballerini dal vivo che danzano sulla coreografia sono molto abili.
Il volto di ogni personaggio ha la sua personalità e il gran numero di personaggi rende ognuno di essi divertente da guardare.
Il design del viso e dell'espressione degli occhi di ogni personaggio è unico, intelligente, pulito, chiaro, bello, carino e femminile.
La voce di ogni personaggio è distinta, anche se registrata separatamente, e ogni personaggio è unico, piacevole e carino.
I costumi di ogni personaggio sono diversi, splendidi, belli ed elaborati e, come i movimenti del corpo, sono così realistici che sembra di vederli su una persona reale.
I movimenti delle dita, dei piedi e delle anche dei passi di danza generati al computer di ogni personaggio replicano perfettamente i movimenti di un essere umano reale, con un grado di perfezione e qualità molto elevato.
La creazione del palcoscenico per il ballo è audace e sopra le righe, cosa che non si potrebbe mai fare senza uno schermo artificiale. L'illuminazione del palcoscenico è irrealistica e semplicemente bellissima.
La musica è varia e si possono ascoltare diversi tipi di musica, da quella armoniosa a quella seria.
Rendendo l'idol un personaggio virtuale piuttosto che una persona in carne e ossa, ogni fan può entrare liberamente in contatto con l'idol e monopolizzarlo.

Il volto e le espressioni facciali, il canto, i movimenti fisici e i costumi del personaggio sono tutti generati da esperti nei rispettivi campi, con una completa divisione del lavoro per raggiungere le migliori pratiche e la perfezione finale nella creazione del personaggio. I personaggi sono sessualmente attraenti e invitanti. A costo della divisione del lavoro, i personaggi sono virtuali, il che rende impossibile che siano in carne e ossa. Allo stesso tempo, questo ha portato alla virtualizzazione del palcoscenico e delle attrezzature, e la creazione del palcoscenico è stata liberata da vincoli fisici e finanziari, ed è diventata una struttura dinamica, su larga scala, piena di trovate divertenti, splendida e meravigliosamente realizzata.
Ci sono molti personaggi con personalità diverse e gli spettatori possono scegliere liberamente la loro combinazione preferita di personaggi, vestirli con i loro costumi preferiti e realizzare così il loro palcoscenico e il loro canto preferiti.
I movimenti fisici dei personaggi possono essere ricreati fedelmente dal computer, sia catturando accuratamente i movimenti dei ballerini in carne e ossa, fino ai più piccoli polpastrelli, sia facendo apportare al designer delle correzioni ai risultati.
Le espressioni facciali dei personaggi sono create in sequenza dal designer per adattarsi alla musica e ai testi, e il computer è in grado di riprodurre tutto correttamente.

Analisi consigliata per ogni video.

Caratteristiche della musica.
Caratteristiche del palcoscenico.
Caratteristiche delle apparizioni dei personaggi.
Caratteristiche dei costumi dei personaggi.
Caratteristiche della collocazione dei personaggi.
Espressioni dei personaggi.
Caratteristiche della coreografia dei personaggi.

Caratteristiche della dinamica della danza.
Caratteristiche del canto dei personaggi.

Valutazione di video reali. Casi di esempio.

Nome della serie del video da valutare. The Idolmaster Million Live! Giorni di teatro.

Melodia stellata
https://www.youtube.com/watch?v=4IORlm3VBfs

Caratteristiche della melodia. È in tonalità maggiore ed è brillante per tutto il tempo. È relativamente calma, ma la seconda metà è piuttosto vivace.
Caratteristiche della scena. È stato progettato per essere eseguito di notte. Le luci che illuminano il palco si accendono e si oscurano. Sullo sfondo, alcune enormi vetrate risplendono in fila con un disegno occidentale.
Comparsa dei personaggi: cinque personaggi in linea orizzontale.
Costumi dei personaggi. Nel video che ho visto, i costumi erano diversi per ogni personaggio, con elaborati disegni occidentali, belli e in generale splendidi e carini.
Disposizione dei personaggi: I cinque personaggi sono disposti a triangolo con il protagonista in primo piano.
Espressioni dei personaggi. Le espressioni facciali dei personaggi devono essere luminose e tranquille per tutta la durata dello spettacolo.
Coreografia della danza dei personaggi. Grandi gesti delle mani, movimento attivo con rotazione del corpo e disegno di un simbolo a forma di stella alla fine.
Caratteristiche della dinamica della danza. Deve essere tranquilla all'inizio, ma diventare attiva nella parte centrale e poi rimanere tale.
Caratteristiche del canto dei personaggi. Ogni personaggio

deve cantare con voce chiara e brillante. Ci devono essere due parti: una in cui ogni personaggio canta da solo e una in cui tutti i personaggi cantano insieme.

Sintesi della valutazione.

I vestiti dei personaggi devono essere puliti e belli. Devono essere colorati, avere una varietà di modelli, essere impressionanti da vedere e rifiniti in modo perfetto fino al più piccolo dettaglio. La varietà di colori e disegni dei bellissimi abiti e degli ornamenti per i capelli di ogni personaggio è meravigliosa e combina diversità, bellezza, carineria, splendore e realismo. Gli abiti dei personaggi sono molto carini, belli e attraenti.
I movimenti dei personaggi sono perfetti in termini di dettagli, al livello di un vero essere umano. Varietà di movimenti, per cui non ci si annoia mai. I movimenti dei personaggi sono molto attivi e riproducono un alto livello di atletismo e abilità fisica; sia i movimenti dettagliati che quelli audaci sono creati con maestria e sono divertenti da guardare. È stato meraviglioso vedere come i gesti di movimento fossero perfettamente collegati alla musica e ai testi.
Le espressioni facciali dei personaggi sono molto realistiche. I movimenti degli occhi, delle sopracciglia e della bocca sono così realistici da sembrare dei veri cantanti in carne e ossa, ma sono deformati con un design carino e bello che non ci si stanca mai di guardare più volte. Le espressioni sui volti dei personaggi esprimono realisticamente emozioni reali come la gioia, la serietà e la gentilezza, facendovi entrare profondamente nel mondo delle canzoni.
I dialoghi tra i personaggi sono ben studiati ed espressi con combinazioni di gesti ben fatte, che li rendono realistici, divertenti e coinvolgenti.
La costruzione del palcoscenico è un dispositivo innovativo su larga scala che appare molto bello e splendido, e le luci e le strutture brillano in modo fluido e rigido come il cristallo, in modo che non importa quante volte lo si veda, non ci si stanca mai.

Il canto dei personaggi è molto ben controllato e le loro voci sono bellissime, con un'ampia gamma di banda vocale, e sono in grado di seguire ed esprimere il contenuto delle canzoni e dei testi in modo stabile, il che è davvero il lavoro di doppiatori professionisti e cantanti specializzati nella voce. Nei video in cui compaiono più persone, è possibile godersi le varie voci individuali di ogni personaggio senza preoccupazioni, e non ci si stanca mai di ascoltarle perché sono molto espressive. Il canto dei personaggi cambia in vari modi per adattarsi alle canzoni, in modo da non annoiarsi mai. La macchina da presa, con prospettive diverse, innovative e sorprendenti, a volte zooma il più vicino possibile per mostrare l'eccellente lavoro del palcoscenico e i gesti e le espressioni dei personaggi, e altre volte, da una visuale a volo d'uccello, si avvicina rapidamente e con sicurezza al centro del punto in cui si sta svolgendo il canto.
La composizione complessiva del palcoscenico e la disposizione dei molteplici personaggi è molto armoniosa.

Bugiardo rosso
https://www.youtube.com/watch?v=MmpGjalFu6o

Caratteristiche della musica. È in tonalità minore ed è sempre cupa. La musica è relativamente calma, ma a volte oscilla in modo instabile, e la seconda metà è piuttosto vivace.
Caratteristiche del palcoscenico. Fasci di luce luminosi e costantemente fluttuanti. Strutture rosse ultramoderne sono posizionate in modo evidente su tutto il palco. La parte anteriore dello schermo ha un proprio reparto.
Apparizione dei personaggi: cinque personaggi in fila, divisi in file anteriori e posteriori, con il personaggio principale al centro della fila anteriore.
Costumi dei personaggi. Nel video che ho visto, il personaggio principale incaricato di cantare da solo indossava un elaborato costume in stile occidentale con un look bello, maturo e sexy che si faceva notare.
Disposizione dei personaggi: i cinque personaggi si muovono costantemente sul palco a piccoli passi, pur rimanendo in fila

davanti e dietro gli altri.
Espressioni facciali dei personaggi. Il personaggio principale che canta da solo deve avere un'espressione seria e grave sul viso per tutta la durata della canzone.
Coreografia di danza del personaggio. Il personaggio si muove e ruota ripetutamente sul palco in piccoli incrementi, mantenendo un'atmosfera relativamente calma.
Caratteristiche della dinamica della danza. Nessuna grande fluttuazione, mantenendo uno stato di relativa calma.
Caratteristiche del canto dei personaggi. Un personaggio principale canta con voce chiara e matura, in stile solista, alzando occasionalmente la voce.

Sintesi della valutazione.

I gesti dei personaggi sono intelligenti, sofisticati e sottili nella loro espressione emotiva, e i gesti alla fine della canzone sono particolarmente sorprendenti e interessanti.
I costumi dei personaggi e i loro movimenti sono molto sexy, innovativi e attraenti, in grado di esprimere la bellezza delle linee del corpo e delle membra dei personaggi in modo meraviglioso e mozzafiato.
I movimenti del corpo del personaggio sono fluidi e piacevoli, pieni di un alto grado di atletismo e bellezza.
Le espressioni facciali del personaggio sono in grado di esprimere in modo affidabile le continue oscillazioni e fluttuazioni delle emozioni profonde, come la durezza, la serietà e il disagio emotivo, attraverso una precisa catena di movimenti delle sopracciglia, dello sguardo e dello scuotimento della testa. Riproduce fedelmente i movimenti della psiche umana, dando una strana e meravigliosa sensazione di essere vivi, pur essendo un essere virtuale.
I cambiamenti nelle voci dei personaggi sono inaspettati e squisiti, pieni di riproducibilità delle emozioni in carne e ossa, chiari e belli. È pieno di fascino maturo e adulto per tutto il tempo, e il tempo passa velocemente.
La costruzione del palcoscenico è irrealistica, con un senso di sorpresa sconosciuta, come un senso di futuro, e i colori sono

nuovi e scintillanti, combinando pulizia, intelligenza, complessità e un alto livello di costruzione, che è meraviglioso. La luce e l'espressione dei confini unici sono morbidi, abbaglianti e bellissimi.
L'angolazione della macchina da presa cambia costantemente e in modo diverso da un momento all'altro, e non mi stanca mai. Il lavoro della macchina da presa è stato in grado di catturare ciò che gli spettatori volevano vedere continuamente e senza perdite, con un alto grado di perfezione e soddisfazione.

Un fuoco di fila per un cuore nervoso.
https://www.youtube.com/watch?v=utClLPShrwk

Caratteristiche del tono della canzone. Dovrebbe essere in tonalità minore e cupa dall'inizio alla fine. Dovrebbe essere abbastanza vivace nella seconda metà.
Caratteristiche del palco. La luce che illumina il palco di un tenue colore giallo cambia significativamente la sua luminosità e oscurità man mano che la canzone avanza. L'intero palco è ricoperto di solidi dalle forme intricate, per lo più linee rette. Grandi e luminose fiamme ardono vistosamente fuori dalle finestre dello sfondo e sprizzano a caso da dietro e davanti.
Caratteristiche delle apparizioni dei personaggi: cinque personaggi in linea orizzontale.
Costumi dei personaggi. Nel video che ho visto, ogni personaggio era vestito con un diverso ed elaborato costume in stile occidentale che sembrava bello, maturo e sexy.
Disposizione dei personaggi: I cinque personaggi sono allineati in linea retta per tutto il video, ma alla fine cambiano in uno stile di gruppo.
Espressioni dei personaggi. L'espressione del protagonista è seria, determinata e decisa per tutto il video.
Coreografia di danza dei personaggi. I personaggi ballano tutti insieme per tutta la durata dello spettacolo in una danza che enfatizza l'attrazione sessuale, con sottili movimenti di battito di mani, rotazione e vibrazione.
Caratteristiche della dinamica della danza. I personaggi

principali devono eseguire movimenti ampi, decisi e chiari per tutta la durata dello spettacolo. Un movimento finale di grande effetto conclude l'intera danza.
Caratteristiche del canto dei personaggi. Ogni personaggio deve cantare da solo e in coro a turno, con una voce chiara, matura e bella.

Sintesi della valutazione.

Il calore bruciante dello sfondo del palcoscenico, pieno dell'intensità delle fiamme che eruttano e delle emozioni instabili e primordiali che portano con sé, è stato sicuramente espresso magnificamente. Che riflette ed esprime la forza della passione interiore del personaggio.
L'oscurità del palcoscenico e la luminosità delle fiamme sprigionate hanno creato un forte contrasto espressivo, riuscendo a creare un forte stimolo, impressione e impatto sul pubblico.
Lo splendore unico dei costumi di ogni personaggio è molto evidente ed è ricco di novità, perfezione, bellezza, individualità e fascino. Le distinte differenze nei costumi di ogni personaggio rendono possibile una varietà di colori e disegni, nonché una varietà di combinazioni.
L'oscurità dell'intero palcoscenico, l'intensità delle fiamme, la nitidezza dello sguardo del protagonista, la voce forte e decisa del personaggio, la severità e la durezza dell'espressione del personaggio, l'espressione dei movimenti fisici del personaggio, come le oscillazioni decise e veloci del collo e delle braccia, e l'espressione delle emozioni psicologiche interiori del personaggio e della sua forte determinazione e volontà sono altamente realizzate attraverso la combinazione simultanea di queste molteplici espressioni.
La coordinazione dei piccoli movimenti delle braccia, delle mani, dei polpastrelli, delle spalle e dei fianchi di più personaggi è molto efficace nell'esprimere la seduttività sessualmente pericolosa di ogni personaggio, la paura essenziale delle donne che si cela dietro di essa e la profonda oscurità interiore. Tutto questo è costantemente catturato dalla telecamera, che passa costantemente da un personaggio

all’altro cantando e continua a fare giri dettagliati e perfetti a 360 gradi intorno ai corpi di più personaggi.
Il video è veloce da guardare e mantiene lo spettatore eccitato e fortemente interessato dall’inizio alla fine, senza alcuna lentezza o noia.

Viaggiatore di sogni
https://www.youtube.com/watch?v=T9vJkxpG_HI

Caratteristiche del brano. Tonalità maggiore, luminosa e solare per tutto il tempo. È relativamente calmo, ma la seconda metà è piuttosto vivace.
Caratteristiche del palco. Le luci sono sempre brillanti. Design semplice e moderno con colori grigi chiari. Sono posizionati molti gimmick di stelle scintillanti di vari colori e il simpatico gimmick del razzo si muove.
L’aspetto dei personaggi è caratterizzato da cinque personaggi in linea orizzontale.
Costumi dei personaggi. Nel video che ho visto, tutti i personaggi erano vestiti di nero, principalmente con costumi formali ed elaborati in stile occidentale con lo stesso design, puliti, generalmente pesanti e morbidi, e sembravano molto impressionanti di fronte allo sfondo luminoso del palcoscenico. Tutti indossano una calzamaglia nera dall’aspetto traslucido.
Disposizione dei personaggi: i cinque personaggi sono sostanzialmente allineati in linea orizzontale, ma durante la canzone ogni personaggio si muove avanti e indietro individualmente.
Espressioni dei personaggi. Le espressioni facciali di tutti i personaggi sono vivaci e allegre per tutta la durata della canzone.
Caratteristiche della coreografia della danza dei personaggi. Una serie di danze vivaci e leggermente saltellanti da parte di ogni personaggio, nonché grandi gesti e gesti delle mani con le dita tese, conferiscono continuamente all’intero palcoscenico una splendida e brillante energia.
Caratteristiche della dinamica della danza. Grandi gesti e gesti

delle mani che utilizzano le braccia e le dita, e movimenti atletici e attivi come il rimbalzo delle gambe, eseguiti in successione.
Caratteristiche del canto dei personaggi. Ogni personaggio, in particolare il protagonista, deve cantare con una voce chiara e brillante, con un sentimento chiaro. L'esibizione deve essere divisa in due parti: una parte solista per ogni personaggio e una parte in coro per tutti i personaggi.

Schema di valutazione.

I personaggi multipli, che indossano costumi neri coordinati, pesanti e morbidi dal corpo ai piedi, e che danzano insieme in una danza leggera, vivace e allegra con ripetuti salti a molla, dovrebbero essere molto interessanti da guardare e mantenere l'interesse fino alla fine.
L'intero palcoscenico è unificato in una tonalità di grigio brillante, che è in armonia con l'unità dei costumi neri indossati da tutti i personaggi e l'unità dei movimenti dei personaggi all'unisono.
La continuità dei gesti dei personaggi, pieni di senso della scala e del dinamismo, la persistenza della simpatica allegria delle espressioni dei personaggi, il contenuto del testo che canta allegramente di speranze e sogni che si avverano, il contenuto della musica brillante che ha un suono caldo e denso dall'inizio alla fine basato sulla tonalità maggiore, le stelle colorate e luminose sullo sfondo del palcoscenico e gli espedienti e le stelle luminose sullo sfondo del palcoscenico.
L'espediente delle stelle luminose e colorate sullo sfondo del palcoscenico e l'espediente dell'ascesa ad alta velocità del simpatico razzo grazie al successo della rotazione e del lancio rendono il contenuto del video luminoso e positivo dall'inizio alla fine, e lo spettatore può sentire fortemente la speranza di un successo futuro e lo spirito positivo della sfida, rendendo la psicologia dello spettatore energica, allegra e positiva. Rende anche la psiche dello spettatore energica, allegra e positiva.
L'alternanza del canto dei diversi personaggi, la diversità delle qualità vocali che ne deriva e il modo abile e inaspettato in cui ogni doppiatore o cantante controlla il canto e usa la propria

voce sono divertenti da ascoltare e non ci si stanca mai di ascoltarli.
Il lavoro della telecamera mostra alternativamente la parte anteriore, laterale e posteriore dei personaggi al momento dell'esecuzione delle canzoni, creando una varietà di punti di vista dall'inizio alla fine, e alla fine, con il progredire delle canzoni, si può ammirare l'intero palcoscenico e i costumi e i movimenti di tutti i personaggi con un senso di unità, consentendo di godere della diversità e dell'unità allo stesso tempo.
Il lavoro della telecamera è in grado di individuare e zoomare sui movimenti dettagliati, caratteristici, saltellanti e dinamici delle mani, dei polpastrelli e delle dita dei piedi di ogni singolo personaggio, in modo da poter apprezzare sia l'ampia scala della musica, della composizione scenica e della danza dei personaggi, sia l'abilità dei movimenti dettagliati dei personaggi, tutti allo stesso tempo e in successione.

Punti di valutazione per la storia del video musicale del gioco.

Punti di valutazione in cui gli spettatori giudicano la storia del video musicale del gioco come interessante, intrigante o noiosa.
Ad alcuni spettatori piacciono esclusivamente le storie divertenti, libere e commoventi, mentre altri preferiscono storie serie, dinamiche e combattive e non accettano le storie libere.
La tabella seguente riassume i punti di valutazione delle storie da parte degli spettatori, che possono essere utilizzati come riferimento per la classificazione dei tipi di spettatori, estratti dalle espressioni di valutazione trovate sulle bacheche di Internet, ecc. e classificati in quattro fattori basati sulla soggettività dell'autore.

L'oggetto della valutazione.

Il contenuto dei testi e della storia.
L’atmosfera della musica, la regia, i movimenti e le espressioni dei personaggi. La cronologia della storia.

Classificazione dei punti di valutazione. Versione semplificata.

1
Positivo-negativo.

(1-1)
Divertimento. Sensazione di ottimismo.
Rabbia. Tristezza. Sensazione di abbattimento.

(1-2)
Essere allegri.
Essere malinconici.

(1-3)
Buone intenzioni. Persone buone. Essere giusti.
Essere maligno. Essere una persona cattiva.

(1-4)
Onestà. Veridicità.
Essere pieno di intrighi. Infido.

2
Con o senza senso di eccitazione.

(2-1)
Essere sciolto. Essere rilassato.
Essere teso.

(2-2)
Essere fermi. Essere rilassati.
Muoversi bene. Occupato.

(2-3)
Tranquillo.
Combattere. Ci sono uccisioni e ferite. Distruzione.

(2-4)
Essere banale. Essere divertente. Avere gag.
Serietà. Serietà.

(2-5)
Essere rassicurante.
Per suscitare ansia.

3.
Buona storia o no.

(3-1)
Deve essere caldo. Scaldare il cuore.
Fredda. Agghiacciante.

(3-2)
Essere commovente.
Essere freddo. Assenteismo.

(3-3)
Essere umano. Bagnato.
Affaristico. Secco.

4
Lo scorrere del tempo.

(4-1)
Il tempo, la trama non avanza.
Il tempo, il progresso della trama.

(4-2)
Non crescere.
Crescere.

(4-3)
Essere routine.
Essere speciale. Eventi ed episodi straordinari.

(4-4)
Essere abituale. Ripetizione. Infinitezza.
Avere un’ultima parte. Essere completo.

Classificazione dei punti di valutazione. Versione dettagliata dell’analisi.

Qual è la fonte del piacere?

A.
Concetto generale. Concetto generale. Concetti sovraordinati.

1.
Concetto di primo livello. Il primo concetto sovraordinato.

Il piacere.

2.
Il secondo concetto sovraordinato.

(Il lato dell’osservatore).
Attrazione. Bello. Stupefacente.
Soddisfazione. Appagamento.
Piacevolezza. Piacevolezza.

(Il lato del creatore).
Competenza. Competenza. Bontà. Abilità. Prodezza.

Intelligenza. Attrazione. Superiorità.

3.
Il terzo concetto generale superiore.

(Il lato del creatore).
Espressività.
Perfezione. Perfezione. Qualità.
Grado di lavorazione. Grado di devozione.

(Il lato dello spettatore).
Interesse. Forza e profondità dell'interesse. Grado di coinvolgimento. Stimolazione. Il potere di attirare l'utente. Squisitezza. Impatto. / Noia. Delusione. Banalità.
Empatia. Accordarsi. / Disaccordo. Disaccordo.
Emotività. Commuoversi per. / Essere impressionato.

===
B.
Il concetto di oggetto di espressione.

Il contenuto di un'espressione. La cosa da esprimere. L'esistenza di una dicotomia. L'esistenza di preferenze da parte di produttori e spettatori.

(1)

Altitudine. / Soglia bassa.
Difficoltà. / Facilità. Semplicità. Essere possibile.
Profondità. Profondità. / Superficialità. Raggiungibilità. Raggiungibilità.

Complessità. / Semplicità. Semplicità.

(2)

Temporalità. Tempestività. Lo scorrere del tempo. / Lo stesso in ogni momento. Quotidianità.
Freschezza. Novità. Nuove scoperte. Futuristico. Potenziale futuro. / Seguire i precedenti. Tradizionalità.
Cambiamento. Sviluppi inattesi. Sorpresa. / Costanza. Eternità.

Persistenza. Continuità. Insaziabilità. Longevità d'uso. / Breve durata. Fragilità.

Stabilità. / Instabilità. Durezza.

(3)

Maturità. Maturità. / Immaturità. Infanzia.
Prima volta. Prima volta. Inesperienza. Poco familiare. / Esperienza. Familiarità.
Purezza. Essere in una scatola. / Ibridazione. Impurità. Essere logori.

(4)

Precisione. / Essere impreciso.

Precisione mirata. Precisione. Accuratezza. / Mancare il bersaglio. Essere fuori bersaglio.
Certezza. Riproducibilità. / Irripetibilità. Essere un pezzo unico.

Capacità di coprire. Completezza. Onnipresenza. Essere tutti. / Parzialità.

Potere di controllare. Controllabilità. / Non controllabile.
Fluidità. / Essere bloccati.

Fermezza. / Saltare. Omissionalità.

Senso di sicurezza. / Senso di insicurezza.

(5)

Veridicità. Veridicità. Realismo. / Essere una menzogna.
Crudezza. / Essere stato elaborato. Elaborato.

Vivacità. Vitalità. / Natura di macchina. Artificialità.
Organico. / Natura inorganica.
Naturalezza. / Artificialità.

Virtualità. Irrealtà. / Realtà.

Natura intrinseca. Essenzialità. / Superficialità.

Fedeltà. Essere leale. / Tradimento.

(6)

Socialità. / Antisocialità. Asocialità.
Cooperatività. Sociabilità. / Rifiuto di socializzare.
Isolamento. Comportamento individuale.

(7)

Simultaneità. / Collegamento. Temporalità.

Identicità. Accordabilità. / Contraddittorietà. Contraddittorietà.
Conflitto. Opposizione.
Ambivalenza. Presentazione di entrambe le parti. /
Presentazione di un solo lato.

Selezionabilità. / Unicità. Assenza di scelta.

(8)

Bellezza. Bellezza. / Desolazione. Bruttezza.
Bontà. Essere giusti. / Essere cattivo. Cattiveria.
Trasparenza. Essere chiari. Essere puro. / Essere torbido.
Essere sporco.

(9)

Armonia. / Disarmonia.

Unità. Corrispondenza. Uniformità. / Diversità. Individualità.
Colorito.

Collettività. Collettività. Insieme. / Individualità. Discrezione.

Cordialità. Essere buoni amici. Tranquillità. / Confronto.
Aggressività. Combattività.

Costruttività. Compositività. / Disarticolazione. Distruttività.

Controllabilità. / Libertà.

Appartenenza. / Indipendenza.

Supremazia. Superiorità. / Subordinazione. Inferiorità.
Vittorioso. / Essere sfidante.
Bullismo. / Essere debole.
Dominare. Opprimere. / Sopportare.
Proteggere. / Lealtà.
Essere dominante. Sovrastare. Essere accondiscendente. /
Essere umile.
Unilateralismo. / Reciproco.
Subordinazione. Schiavitù. / Indipendenza. Autogoverno.
Resistenza. Criticità.

Aggressione. Aggressività. / Intercettività. Difensività.
Essere attivi. / Essere passivo.
Essere sadico. / Essere masochista.

(10)

Aggressività. / Passività. Regressività.
Positività. Speranza. / Mancanza di speranza.

(11)

Meraviglia. Profondità del mistero. Essere sconosciuto. /
Essere conosciuti. Essere stato risolto.

(12)

Mobilità. Vigore. Vitalità. Dinamismo. Esuberanza. Rimbalzo.
/ Calma. Calma. Immobilità.
Rapidità. / La rilassatezza.

Agilità. / Pesantezza.

(13)

Intelligenza. Chiarezza. Comprensione. / Poco chiarezza.
Antinomia.

(14)

Magnitudine. Magnificenza. Audacia. Grandezza. /
Piccolezza. Finezza. Delicatezza.

Forza. / Debolezza.

Infinito. / Esistenza di limiti.

(15)

Morbidezza. Morbidezza. Dolcezza. / Rigidità.
Lassità. Lassità. / Severità. Strettezza. Fermezza. Tensione. Austerità.
Flessibilità. / Formalità. Coerenza.

Decisività. Forza di determinazione. Forza di volontà. / Debolezza della volontà. Evitare le decisioni. Facilità di cambiamento.
Coerenza. Inerzia. / Cambiamenti ripetuti. Cambiare lato. Essere opportunisti.

(16)

Luminosità. Luce. Brillantezza. Abbagliante. Scintillio. / Oscurità. Profondità dell'oscurità.

Calore. / Freddezza.

Secchezza. / Umidità.

(17)

Nitidezza. / Rotondità.
Angolarità. Irregolarità. Essere tagliente. Sporgente. / Levigatezza. Rotondità. Piattezza.
Distinguersi. Essere appariscente. Essere sgargiante. / Sobrio.
Carineria. / Robustezza.

(18)

Serietà. Serietà. / Divertimento. Divertimento.

(19)

Pericolosità. Seduttività. / Sicurezza.

(20)

Apertura. / Chiusura. Esclusività.
Apertura. Esponibilità. Esposizione. Esponibilità.
Sovrabbondanza. / Riservatezza. Riservatezza.

(21)

Interezza. Una visione a volo d'uccello dell'insieme. /
Parzialità. Raccogliere le parti.

(22)

Abbondanza. Ricchezza. Ricchezza. / Povertà.
Lusso. / Frugale.
Spreco. / Risparmio.
Generosità. / Spreco di denaro.

(23)

Ricchezza di risposte. / Scarsa reattività.

Emozionalità. Ricchezza di emozioni. Passionalità. / Calma.
Spietatezza. Senza emozioni.
Ricchezza di espressione. / Senza espressione.

Sessualità. Attrazione sessuale. Seduttività sessuale. Piacere sessuale. Climax sessuale. / Insensibilità sessuale. Essere senza sesso. Essere senza sesso. Essere senza genere.

Ogni teoria.

Il palcoscenico. L’attrezzatura. Il trucco.

1.
Sintesi.

Scala o dimensione.
Movimento o variazione.
Tonalità e luminosità.

2.
Posizione della scena.

Davanti.
Centro.

3.
Forma del palco.
(3-1)
Bordo.
Centro.

(3-2)
Forma di cerchio.
Quadrato.

(3-3)
Se c’è o meno una sporgenza verso i posti a sedere del pubblico.

(3-4)
Ampio.
Stretto.

4.
Espediente del palcoscenico.

Esempio.

Rotazione dell’intero palco.
L’apparizione di un dispositivo o di un personaggio nascosto.
Salita verso l’alto.
Uso di più piani.
Confinamento in una gabbia e liberazione dalla gabbia.
Apertura simultanea delle porte di stanze private.

5.
Posizione del palcoscenico.

(5-1)Stanza.
Palcoscenico.

(5-2)All’aperto.
Il tetto di un grattacielo.
Sotto il cielo stellato.
Piazza all’aperto.

Spiaggia sabbiosa all’aperto.
Spiaggia rocciosa all’aperto.

Davanti a una caffetteria di lusso.

6.
L’atmosfera del palcoscenico.

(6-1)
Atmosfera luminosa. Atmosfera diurna. Atmosfera soleggiata.
Atmosfera scura. Atmosfera serale o notturna. Atmosfera nuvolosa, piovosa e nevosa.

(6-2)
Atmosfera fredda.
Atmosfera calda.
Atmosfera rovente.

(6-3)
Atmosfera glamour. Atmosfera popolare.

Atmosfera desolata. Atmosfera grezza. Atmosfera cupa.
Atmosfera pericolosa.

(6-4)
Atmosfera allettante.

7.
Composizione della scena.

(7-1)
Sporgenza o estensione verso il pubblico. La sua estensione.
Dimensioni dell'area.
Interazione stretta con il pubblico. Se è possibile o impossibile.

8.
Caratteristiche del palcoscenico.

(8-1)
Illuminazione.

(8-1-1)
Colori di luce caratteristici. Colori di luce evidenti. Utilizzo.

(8-1-2)
Cambiamenti di colore della luce.
Lampeggiamento della luce.
Cambiamenti nei raggi di luce.
Raggi di luce che seguono un personaggio.

(8-1-3)
File di luce. La sua formazione.

(8-1-4)
Dispositivi di illuminazione. I suoi tipi.

///
Fiamme.
Fuochi d'artificio.
Luci.

Torce.
Luci elettriche.
Riflettori.
Luce solare.

(8-2)
Finestre.

(8-2-1)
Finestre caratteristiche.
Vetri colorati.

(8-3)
Espedienti per il movimento.

(8-3-1)
Lancio di razzi.

(8-3-2)
Fiamme mobili.

(8-3-3)
Carta colorata, petali, coriandoli e danze.
Nevicate e piogge.

(8-4)
Pareti e mobili.

(8-4-1)
Lo splendore, la sobrietà e la serenità dei colori.

(8-4-2)
Stili di design.

(8-4-2-1)
Cose vecchie.
Nuovo. Contemporaneo.

(8-4-2-2)
Stile occidentale.
Stile giapponese.

(8-4-2-3)
Stile residenziale. Soggiorno.
Stile ufficio.

(8-5)
Mobili.

///
Colore. Abbinamento dei colori.
Morbidezza e solidità.
Dimensioni.
Carineria.
Grado di armatura.

Musica.

(1) Classificazione dei tipi.
Melodie.
Effetti sonori.
Strumenti musicali. Toni strumentali.

(2)Tratti di personalità.
(2-1)
Chiaro o scuro.
Serio o comico.
Teso o rilassato.

(2-2)
Veloce o lento.
Vivace o tranquillo.

(2-3) Background culturale.
Origine occidentale, asiatica orientale o giapponese?

(2-4)
Caratteristiche e personalità del compositore.

Lavoro con la macchina da presa.

1.
Discussione generale. Prospettiva di analisi.

Quale parte del palcoscenico o della sequenza di movimenti del personaggio dovrebbe essere tagliata e ingrandita per le riprese?
Oppure, in quale momento si dovrebbe spostare il punto di vista per catturare una visione a volo d'uccello dell'intero palcoscenico?
Che tipo di effetto avrà sul video finito?

2. Ogni teoria. Classificazione.
(2-1)
Ripresa dell'intera scena. Visione dall'alto.
Ripresa di una parte specifica del palco.

(2-2)
Riprese da lontano.
Riprese da vicino.

(2-3)
Riprese in serie di tutti i personaggi.
Ripresa di più personaggi parziali.

Ripresa di un solo personaggio.

(2-4)
Ripresa di un personaggio che canta.
Ripresa di un personaggio che compie ampi movimenti fisici.
Riprese secondarie di personaggi adiacenti che accompagnano.
Riprese di personaggi in movimento.
Riprese di personaggi che interagiscono tra loro o che interagiscono con gli altri.

(2-5)
Ripresa frontale.
Visione posteriore.
Vista laterale.
Dal soffitto.
Ripresa dall'alto.

(2-6)
(2-6-1)
Riprese del personaggio a corpo intero.

(2-6-2)
Riprese parziali del corpo del personaggio.

(2-6-2-1)
Ordinamento per corpo del personaggio.

///
Riprese del volto.
Riprese del busto.
Riprese dell'abbigliamento.
Riprese di immagini.
Messa a fuoco di mani, dita e piedi.

(2-6-2-2)
Riprendere solo le parti del corpo del personaggio che si muovono.

///
Riprese del movimento del viso.

Riprese del movimento di mani, braccia e gambe.
Riprese del movimento spaziale.

(2-7)
Riprese microscopiche.
Riprese ampie.

(2-8)
(2-8-1)
Primi piani.
Primi piani.
Enfasi.

(2-8-2)
Allontanamento dal soggetto.

(2-8-3)
Ripresa con movimento parallelo.

(2-9-1)
Ripresa con un punto di vista fisso.
Spostamento del punto di vista qua e là.

(2-9-2)
///
Riprese con il punto di vista che si sposta verso l'alto.
Ripresa con il punto di vista che guarda verso l'alto.

///
Ripresa con il punto di vista che si sposta verso il basso.
Ripresa da un punto di vista che guarda verso il basso.

(2-9-3)
Ripresa da una direzione specifica.

///
Ripresa dal davanti.

Ripresa da sinistra.
Tiro da destra.
Ripresa dall’alto.
Tiro dal basso.

(2-10)
Cambiamento graduale.
Cambiamento rapido. Ripresa improvvisa.

(2-11)
Spostamento della prospettiva e della messa a fuoco.

///
Ripresa con movimento lento.
Riprese con movimenti ad alta velocità.

(2-12)
Passaggio da uno schermo all’altro.
Passaggio da una prospettiva all’altra della fotocamera.

(2-13)
Montaggio video e stitching.

///
Il taglio delle riprese per limitare e allineare la durata di un video entro un certo intervallo.
Riprese e inquadrature in date e tempi diversi per ogni scena.

Fascia d’età target per i video musicali dei videogiochi.

Personaggi più grandi. Personaggi più giovani. Cosa dicono e fanno nei testi.
In base a ciò, determinare l’età prevista del pubblico target del gioco.

Personaggi.

Prospettive analitiche chiave. Sintesi.

1.
Numero di persone.

(1-1)
Una persona o molte persone?

2.
Abbigliamento.

(2-1)
Costumi.
Decorazioni.

(2-2)
Tonalità.
Modelli.
Consistenza del tessuto.

(2-3)
Facilità di movimento.

(2-4)
Abbinati o separati?

3.

Movimento.

(3-1)
Gesti e coreografie.
Interazione con la musica e i testi e riflessione sul significato.

(3-2)
Stazionario o in movimento.
Bassa velocità o alta velocità?
Una sola persona? Gruppo o collettivo? Tutti?

4.
Canto.

(4-1)
Solo o condiviso?

(4-2)
Collegamento alla qualità della voce del personaggio.

///
Volume della voce.
Finezza della voce.
Movimento del colore e della luminosità della voce.

(4-3)
Interazione con le espressioni facciali del personaggio.

///
Movimento dell'espressione canora.

(4-4)
Contenuto del testo.

///
Chiaro o scuro?
Serio o comico?
Vivace o tranquillo?

(4-5)
Collegamento con le caratteristiche e la personalità del compositore o del paroliere.

5.
Garantire una diversità di personalità dei personaggi.

Fare in modo che gli spettatori possano trovare almeno un personaggio preferito.
Chiarimento dei criteri di classificazione a questo scopo.

Caratteristiche statiche. Discussione generale.

1.
Età.

///
Anziano o giovane?
Bambino o adulto?

2.
Aspetto.

///
Colore, lunghezza, forma e decorazione dei capelli.
Espressione del viso, aspetto e movimenti.
Altezza, peso e forma del corpo.
Movimento del corpo.

3.
Sfondo fisiologico, psicologico e sociale.

///
Origini, educazione e orientamento ricchi o poveri.
Se le vostre origini, la vostra educazione e il vostro

orientamento sono urbani o rurali.
I vostri interessi sono sportivi o culturali?
Se le sue radici, la sua educazione e il suo orientamento sono nazionali o stranieri.

4.
Caratteristiche psicologiche e sociali.

///
La sua personalità è seria o divertente?
La sua personalità è aggressiva o riservata?
La sua personalità è estroversa o introversa?
La sua personalità è esperta o ingenua?
La vostra personalità è amichevole o autoritaria?
La tua personalità è amichevole o coccolona?
La vostra personalità è una studentessa modello o un'emarginata?
La sua personalità è matura o infantile?
La vostra personalità è maschile o femminile?
La vostra personalità è un leader, un seguace o un solitario?

5.
Qualità e caratteristiche della voce. Caratteristiche del canto.

///
La voce è alta o bassa?
La voce è sottile o spessa?
La voce è chiara, liscia, roca o roca?
La voce è ricca o debole?
La voce è stabile o instabile? La voce ha un fascino unico dovuto alla sua instabilità?
La voce è alta o bassa?
Capacità polmonare. Inspirare ed espirare molto.
La voce è maschile o femminile?

7.
Attrazione sessuale.
(Per i personaggi femminili).

(7-1)
Natura dell’attrazione.

///
Sessualità.
Verginità.
Duttilità.

(7-2)
Fonti di attrazione.

///
Viso e capelli.
Numero BWH.
Voce.
Costume.
Espressioni facciali.
Movimenti del corpo.

8.
Impostazione degli hobby.

///
Se l’hobby è orientato all’esterno o all’interno.

Caratteristiche statiche. Ogni teoria.

La formazione del personaggio. La sua classificazione.

1.
Il volto del personaggio.

(1-1)
La forma del viso.

///
(1-1-1)
Viso rotondo. Viso circolare.
Faccia quadrata. Faccia verticale.

(1-1-2)
Facce angolari. Faccia simile a un pezzo degli scacchi.
Facce lisce senza angolosità.

(1-1-3)
Viso sottile.
Viso grasso.

(1-1-4)
Viso piccolo.
Viso grande.

(1-1-5)
Viso giovane.
Viso maturo.

(1-2)
Forma degli occhi.

///
Occhi circolari. Occhi lunghi e stretti. Occhi allungati orizzontalmente. Occhi di forma quadrata.
Occhi appuntiti orizzontalmente. Occhi larghi in alto e stretti in basso. Occhi larghi in alto e larghi in basso. Occhi stretti in alto e larghi in basso.
La presenza o meno di una sporgenza all'angolo dell'occhio.
La distanza tra gli occhi è ravvicinata o lontana?
Se gli occhi sono aperti o chiusi. Se gli occhi si guardano o meno. Se fanno l'occhiolino o no.

(1-3)
Forma delle sopracciglia.

///
Se le sopracciglia sono sottili o spesse.
Se le sopracciglia sono sollevate, piatte o piene.

(1-4)
Forma del naso.

///
Se il naso deve essere minimizzato o reso prominente.

(1-5)
Forma della bocca.

///
La bocca deve essere aperta o chiusa?
Allargare la bocca o rimpicciolirla?
Se allentare o stringere la bocca.

2.
I capelli del personaggio.

(2-1)
Sono corti o lunghi?
Sono pieni o corti?
Sono appuntiti o rotondi?
Sono larghi o stretti?
È legato o slegato?
A maglia o non a maglia?

(2-2)
Ricci o dritti?
Pettinati o lisci?
È rimpicciolito o allungato?

(2-3)
Aperto verso il basso o chiuso?
Apertura o chiusura verso l’alto?

(2-4)
Il colore è così com’è o è tinto?

La tintura è totale o parziale?

Impressione visiva del carattere. La sua classificazione.

1.
Viso e impronta del personaggio.

(1-1)
(1-1-1)
Strettezza.
Rilassato.

(1-1-2)
Teso. Pieno di determinazione. Nervoso.
Rilassato. Morbidamente alla mano.

(1-2)
Vivace. Aggressivo. Aggressivo.
Calma. Mitezza. Debolezza. Reticente.

(1-3)
Infantile.
Maturo.

(1-4)
Luminoso.
Scuro.

(1-5)
(1-5-1)
Semplice e poco sofisticato.
Sofisticato.

(1-5-2)
Semplice.
Abile nella contrattazione. Avanti e indietro.

(1-5-3)

Essere ordinario. Essere ordinario.
Intelligente. Intelligente. Essere eccellente.

(1-6)
Eccitato.
Calmo.

(1-7)
Pieno di gioia, rabbia, dolore e piacere. Ricco di emozioni. Espressivo.
Calmo e freddo. Privo di emozioni. Senza espressione.

2.
Capelli e impressioni del personaggio.

(2-1)
Lunghi. Ricchi. Fluenti. Pesanti. Difficile da spostare. Orientamento interno.
Breve. Leggerezza del corpo. Facilità di movimento. Attivo. Ama l'esercizio fisico. Orientato all'aria aperta.

(2-2)
Spaziosità.
Stretto. Da chiudere. Legato.

(2-3)
Decorare. Impiegare tempo e fatica.
Essere senza pretese. Essere semplici.

(2-4)
Indossare gli occhiali.
Non portare gli occhiali.

(2-5)
Colorare. Da tingere.
Non tinto. Colore nudo.

Classificazione della qualità della voce del personaggio.

1.
(1-1)
Alta.
Bassa.

(1-2)
Ricco. Liscio.
Sottile. Grossolano. Husky.

(1-3)
Trasparente.
Nuvoloso.

(1-4)
Incolore.
Pre-colorato.

(1-5)
(1-5-1)
Dolce.
Piccante.

(1-5-2)
Rotondo.
Affilato.

(1-6)
Inspirazione profonda. Respiro chiaro.
Inspirazione superficiale. Respirazione poco evidente.

(1-7)
Tensione elevata. Rovesciamento. Voce tagliata d’oro.
Calma.

(1-8)

Essere civettuolo.
Essere schietto.

(1-9)
Essere giovani.
Essere maturi.

(1-10)
Essere carini.
Bello.
Fanciullesco.

(1-11)
Splendido.
Stoico. Sobrio.

(1-12)
Spigliato. Essere ben educati.
Serietà.

Collegare il sentimento della musica alla personalità del personaggio.

Un personaggio che si occupa spesso di canzoni serie avrà una personalità seria, severa, stoica e rigida.
Un personaggio che si occupa spesso di canzoni divertenti avrà una personalità felice, amichevole, ricca e rilassata.

Carattere. Le loro caratteristiche in termini di espressione video.

1.
Movimenti facciali.

(1-1)
Nessuna espressione.
Sorriso. Sorriso.
Faccia seria. Faccia arrabbiata.
Faccia estasiata.

(1-2-1)
Spalancare gli occhi.
Chiudere gli occhi.
Aprire gli occhi a metà.
Sbattere le palpebre.
Spostare la pupilla dell'occhio da un lato all'altro.

(1-2-2)
Spalancare la bocca. Mostrare i denti.
Chiudere la bocca.

(1-3)
L'espressione facciale rimane sempre la stessa o cambia in vari modi?

2.
Movimento del corpo.

(2-1-1)
Nessun movimento, stazionario.
Grandi movimenti. Muoversi con tutte le forze.
Muoversi minuziosamente. Muoversi a piccoli passi.
Muoversi vigorosamente. Muoversi costantemente.

(2-1-2)
Muoversi nello spazio. Camminare. Correre.
Saltare verso l'alto. Saltare verso il basso.
Muovere mani, braccia, spalle, gambe e inguine. Muovere la punta delle mani, delle dita delle mani o dei piedi. Afferrare la punta delle mani o delle dita.
Muovere il busto.
Muovere la vita.

(2-2-1)
Allargare.
Contrarre.

(2-2-2)
Aprire.
Chiudere. Allinearsi. Battere.

(2-3)
Ruotare.
Sporgere.
Piegarsi. Piegarsi in avanti. Piegarsi all'indietro. Piegare.
Piegarsi. Allungarsi.
Piegarsi.
Oscillare.

(2-4)
Assumere una posa con tutto il corpo.
Combinare mani e braccia per creare una forma.

3.
Interagire con altri personaggi.

(3-1)
Interagire con altri personaggi in movimento.
Interazione con altri personaggi.

(3-2)
Avvicinarsi a un altro personaggio.
Contattare un altro personaggio.
Lasciare un altro personaggio.

(3-3)
Formare una formazione con un altro personaggio.
Segnalare a un altro personaggio.
Muoversi nella stessa direzione di un altro personaggio.

(3-4)
Contatto visivo con un altro personaggio.
Contatto mano a mano con un altro personaggio.

4.
Numero di persone.

(4-1)
Appare una sola persona e canta da sola.
Appare più di una persona, ma una sola canta e le altre si muovono silenziosamente sullo sfondo.
Più persone cantano.
Canto di più persone.
Offerta di cantare da soli tra più persone.

(4-2)
Una persona. Due persone. Tre persone. Quattro o cinque persone. Una decina di persone. Alcune decine di persone.

5.
I ruoli.

(5-1)
Principale. Centro. Lato anteriore. Lato superiore. Il canto deve essere indipendente da una sola persona.
Sub. Periferia. Lato posteriore. Lato inferiore. Deve esserci un canto indipendente da parte di ogni persona o di un coro.
Mob. Sfondo. Cantare in coro. Non si canta.

(5-2)
Se c'è o meno un cambio di ruolo nel mezzo della canzone.
Cambio di ruolo per tutti o per alcuni membri.

(5-3)
Ballare o non ballare.
Lo stesso ballo o un ballo diverso, unico. Un misto dei due o solo uno dei due?

(5-4)
Squadre. Formazione o formazione.

(5-4-1)
Non per formare una linea, ma per essere in pezzi.

(5-4-2)
Formare una linea.

(5-4-2-1)
Una fila. Più file.
Una linea retta. Una fila di linee rette con curve. Una fila di curve. File di cerchi. Colonne angolari chiuse, come quadrati ed esagoni.

(5-4-2-2)
Se c'è o meno un cambiamento nella forma della colonna al centro.
Se c'è o meno movimento della formazione.

(5-4-3)
Se saltare il processo di modifica della formazione nel processo di editing del video o se utilizzare l'intero processo senza editing.
Si desidera preparare in anticipo diversi schemi di formazione, creare ciascuno di essi come video separato e poi montarli e combinarli? Oppure si vuole utilizzare un unico schema di formazione e lasciare il video non modificato?

6.
Interazione.

(6-1)
Guardarsi l'un l'altro.
Darsi il cinque con la mano.
Tenersi per mano.
Mescolarsi nello spazio.

(6-2)
Muoversi l'uno con l'altro.
Eseguire la stessa azione l'uno con l'altro.

Muoversi in formazione l'uno con l'altro, ciascuno muovendosi separatamente, ma come un tutt'uno, in armonia e coesione.

(6-3)
Muoversi in gruppo l'uno con l'altro.
Muoversi nella stessa direzione di un gruppo di persone.

7.
Abbigliamento del corpo.

(7-1)
Pantaloni.
Gonne.
La differenza tra lunghi e corti.

(7-2)
Volant. Rigonfiamenti.

(7-3)
I colori.

(7-4)
Il grado di aderenza al corpo.

(7-5)
Splendore.
Sobrietà.

(7-6)
Duro. Meccanico.
Morbidezza.

(7-7)
Abiti semplici.
Uniformi.

(7-8)
Uniforme per tutti.
Solo alcuni sono uniformi.

Disparata.

(7-9)
Se lo sfondo del palcoscenico è colorato, i colori degli abiti devono essere armoniosi e disomogenei, come i tre colori primari.
Se lo sfondo del palcoscenico è monocromatico, gli abiti devono essere dello stesso colore per tutti.

Movimenti e coreografie dei personaggi. Il loro significato.

Espressione di grandezza e scala. Allargare le braccia e agitarle.
Espressioni di impatto emotivo. Unire le mani al cuore.
Espressione di un obiettivo nella vita. Estendere un braccio con un dito in avanti e verso l’alto.
Espressione di attività. Muovere le braccia e le gambe in modo vigoroso e ampio.
Espressione di ferma determinazione. Avvicinare entrambe le braccia e le dita al petto. Una presa salda sulla punta delle mani e delle dita.

Il fascino del design del personaggio. Esempi.

Nome della serie del video da classificare. The Idolmaster Million Live! Giorni di teatro.
Parte del corpo da valutare. La superiorità del viso del personaggio nella modellazione.

Caratteristiche dell’attrazione.

///
Gli occhi e le pupille devono essere sufficientemente rotondi.

Gli occhi e le pupille devono essere sufficientemente grandi.
Il bianco degli occhi e le pupille devono essere sufficientemente grandi.
Chiarezza, brillantezza, luminosità e pulizia degli occhi.
Chiarezza dei movimenti oculari.
Freschezza e umidità degli occhi e dello sguardo.

La levigatezza del viso è buona.
Viso pulito e chiaro.
Poca sporgenza del viso.
Nessuna durezza del viso.

Nessun ornamento non necessario degli occhi o del viso.
Nessun trucco eccessivo sul viso, come se fosse ricoperto di cipria.
Il viso e gli occhi devono essere puliti e ordinati.
Nessun componente superfluo che sminuisca l'estetica del viso, come ad esempio un naso realistico.

Classificazione degli effetti della musica.

1.
Classificazione della musica.

(1-1)
Chiaro o scuro.
Maggiore o minore?

(1-2)
Serio o comico?
Serio o divertente?

(1-3)
Vivace o tranquillo?

(1-4)
Tempo veloce o lento?

2.
Classificazione dei testi.

(Vedere Classificazione dei testi).

3.
Classificazione del canto.

(3-1)
Divisione dei ruoli.

(3-1-1)
Canto principale.
Canto secondario.
Coro di sottofondo e grida.

(3-1-2)
Cantare con altri.
Cantare da soli.

(3-2)
Stile di canto.

(3-2-1)
Cantare con voce normale.
Cantare ad alta voce. Gridare ad alta voce. Farlo a lungo.
Cantare sottovoce. Cantare sottovoce. Muovendo solo la bocca.

(3-2-2)
Cantare in silenzio.
Cantare attivamente.

(3-2-3)
Cantare troppo velocemente.
Cantare lentamente.

(3-2-4)
Cantare solo frasi nella lingua madre.
Cantare frasi in una lingua straniera.

(3-3)
Voce e intonazione del canto.

(3-3-1)
Voce o intonazione ampia o stretta.
Voce o intonazione alta o bassa.

(3-3-2)
Voce o intonazione di canto stabile o instabile.

(3-3-3)
La voce o l'intonazione del canto sono chiare o poco chiare?
La voce o l'intonazione del canto è chiara o torbida?

(3-3-4)
Fluidità o esitazione della voce e dell'intonazione del canto.

Effetto visivo del video.

1.
L'insieme del video.

(1-1)
Enfasi sulla dinamica del movimento. Enfasi sulla dimensione della scala.
Enfasi sulla finezza del movimento. Enfasi sulla sensibilità del movimento. Enfasi sulla tranquillità.

(1-2)

Enfasi sull'essere oggetto di attenzione. Enfasi sul restringimento del campo visivo. Visione ravvicinata. Visione parziale.
Enfasi sulla larghezza o sull'ampiezza del campo visivo. Visione a volo d'uccello. Visione d'insieme.

(1-3)
Enfasi sul movimento; enfasi sul muoversi.
Enfasi sull'immobilità; enfasi sullo stato d'animo di chi si muove.

(1-4)
Enfatizza il grado di grado.

(1-4-1)
Enfasi sulla grandezza. Enfasi sulla piccolezza.
Enfasi sulla forza. Enfasi sulla debolezza.
Enfasi sulla pesantezza. Enfasi sulla leggerezza.

(1-4-2)
Enfasi sulla leggerezza. Enfasi sulla positività. Enfasi sulla speranza per il futuro. Enfasi sul successo. Enfasi sulla fraternità. Enfasi sull'essere buoni amici e compagni. Enfasi sulla ricchezza degli affetti.
Enfasi sull'oscurità. Enfasi sul destino ineluttabile. Enfasi sull'ostilità.

(1-4-3)
Enfasi sul calore.
Enfasi sulla freddezza. Enfasi sulla freddezza. Enfasi sulla freddezza.
Enfasi sul calore. Enfasi sulla combustione. Enfasi sulla combustione. Enfasi sul calore.
Enfasi sulla stagione.

(1-4-4)
Enfasi sullo stato d'animo di stare insieme.
Enfasi sulla sensazione di essere soli.

(1-4-5)

Enfasi sul piacere.
Enfasi sullo stoicismo.

(1-4-6)
Enfasi sulla ricchezza delle emozioni.
Enfasi sulla calma.

(1-4-7)
Enfasi sulla bellezza. Enfasi sulla carineria. Enfasi sulla bellezza. Enfasi sulla raffinatezza.
Enfasi sulla sporcizia. Enfasi sulla ruvidità. Enfasi sulla selvatichezza. Enfasi sulla desolazione.

(1-4-8-1)
Enfasi sul controllo posizionale. Enfasi sulla coerenza e sulla formazione della linea.
Enfasi sul non controllo delle posizioni. Enfasi sulla disarticolazione, sulla libertà e sulla variabilità delle posizioni.

(1-4-8-2)
Enfasi sul controllo del movimento. Enfasi sull'uniformità del movimento.
Enfasi sul non controllo del movimento. Enfasi su disarticolazione, libertà e spontaneità del movimento.

(1-4-8-3)
Enfasi sulla formalità. Enfasi sull'avvenimento.
Enfasi sulla casualità.

(1-4-9)
Enfasi sulla calma.
Enfasi sull'umore alto. Enfasi sull'aggressività. Enfasi sulla vivacità.

(1-4-10)
Enfatizzare la serietà. Enfasi sulla serietà.
Enfasi sul divertimento. Enfasi sull'eccitazione dello stato d'animo.

(1-4-11)

Enfasi sulla sorpresa. Enfasi sulla repentinità. Enfasi sull’imprevisto. Enfasi sulla repentinità.
Enfasi sull’essere normale.

(1-4-12-1)
Enfasi sull’elevazione dell’umore.
Enfasi sulla calma dell’umore.
Enfasi sulla depressione dell’umore.

(1-4-12-2)
Enfasi sull’apertura dell’umore.
Enfasi sulla chiusura dell’umore.

(1-4-12-3)
Enfasi sugli alti e bassi dell’umore generale. Enfasi sull’unità dell’umore di ciascuno.
Enfasi sull’individualità dell’umore. Enfasi sulla disparità di umore tra gli individui.

(1-4-13)
Enfasi sull’essere allineati. Enfasi sull’unità. Enfasi sull’armoniosità. Enfasi sulla complementarità.
Enfasi sulla separatezza. Enfasi sull’individualità.
Enfasi sull’effetto dell’unione di cose separate.

2.
Carattere.

(2-1)
Enfasi sull’attrazione sessuale. Enfasi sull’attrazione sessuale.
Enfasi sul movimento sessuale. Enfasi sulla forma sessuale.
Enfasi sull’espressione sessuale. Enfasi sull’abbigliamento sessuale.

(2-2)
Enfasi sull’attrattiva fisica. Enfasi sull’altezza. Enfasi sulla magrezza.

(2-3)

Enfasi sull’età.
Enfasi sull’età. Enfasi sull’essere più giovani.
Enfasi sull’età sufficiente per indossare l’uniforme scolastica.

(2-4)
Enfasi sullo status sociale e sulla posizione. Enfasi sulle uniformi delle cameriere. Enfasi sulle uniformi e sui costumi degli idoli.

Assegnazione.

Limiti e problemi dei video musicali di gioco. Misure per attenuarli.

Limiti nella produzione di videogiochi.
Angoli inevitabili da tagliare nella produzione di videogiochi.
Come renderli meno evidenti.
La situazione attuale.

(1)
In molti casi, tutti i personaggi compiono esattamente le stesse azioni fisiche ed espressioni facciali come se fossero impressi sullo schermo.
Il lavoro della telecamera riduce l’innaturalezza.

Tecniche di ripresa per ridurre l’innaturalezza.
(1-1)
Ridurre la quantità di tempo dedicata a mostrare le azioni simultanee di più personaggi.
Dedicare il maggior tempo possibile a mostrare le azioni di una sola persona alla volta.
Cambiare spesso i singoli personaggi da fotografare.

In questo modo, il contenuto di (1-1-1) sotto dovrebbe essere mostrato come se fosse (1-1-2) sotto.

(1-1-1)
In realtà, le stesse azioni fisiche e le stesse espressioni facciali sono eseguite contemporaneamente da tutti i personaggi.

(1-1-2)
Le azioni devono essere uniche per il personaggio.

(1-2)
Solo un punto specifico dell'intero palcoscenico deve essere fotografato con un ingrandimento limitato.
In questo modo, si possono mostrare solo le azioni simultanee di un numero limitato di personaggi.
In questo modo si dovrebbe ottenere quanto segue.

Uniformità dei movimenti tra tutti i personaggi.
Ridurre il grado di evidenza.

(1-3)
Movimenti simultanei di tutti i personaggi.
Durante le azioni simultanee di tutti i personaggi, la prospettiva e il livello di zoom della ripresa.
Durante le riprese di tutti i personaggi, la prospettiva e il livello di zoom devono essere cambiati uno dopo l'altro.
In questo modo, la novità dell'immagine deve essere mantenuta in qualche modo.

(2)
L'uso ripetuto dello stesso contenuto.
Tuttavia, questo problema si verifica anche nelle performance dal vivo e nelle registrazioni di musica di persone reali.

(2-1)
Esiste un limite al numero di costumi diversi che un personaggio può indossare.
Di conseguenza, possono verificarsi i seguenti eventi.
Lo stesso costume può essere utilizzato in video diversi o per

personaggi diversi.
Senso di déjà vu nel contenuto.
Mancanza di novità nei contenuti.

(2-2)
Il numero di personaggi è limitato.
Di conseguenza, possono verificarsi i seguenti eventi.
Lo stesso personaggio appare ripetutamente in diversi video.
I capelli, le espressioni facciali e la voce del personaggio vengono utilizzati ripetutamente.
Il contenuto dà un senso di déjà vu.
Mancanza di novità nel contenuto.

(3)
Quando i personaggi della stessa canzone vengono sostituiti.
Le azioni eseguite dal personaggio sostituito sono identiche a quelle eseguite dal personaggio prima della sostituzione e sono uniformi.
In questo caso, l'unica differenza essenziale è la voce del doppiatore che canta.
In questo caso, l'unica differenza essenziale è la voce del doppiatore.

Guardare i video musicali dei giochi. Quali sono le sfide che pone come hobby?

Come hobby, purtroppo, è probabile che rimanga stagnante ancora per qualche tempo.
È molto probabile che la sua domanda non cresca molto ancora per qualche tempo.

I motivi sono.

(1-1)
Per coloro che giocano al gioco originale.

È necessario utilizzare uno smartphone o un tablet ad alte prestazioni per generare video ad alta risoluzione.

(1-2)
Per chi non gioca al gioco originale.
L'impossibilità di visualizzare il video in alta risoluzione senza scaricare il video.
Tuttavia, è difficile scaricare il video a questo scopo.
Il motivo.
L'azienda che gestisce il sito video depreca l'atto.
Le impostazioni del computer per il download sono complicate e difficili da capire.

(2)
Non è possibile vedere il video in alta risoluzione.
Il video non può essere visualizzato su uno schermo grande.
Non conosco il vero valore dei meravigliosi contenuti.
Tuttavia, al momento è difficile fornire un ambiente di visione di questo tipo.

(2-1)
Riproduzione di video ad alta risoluzione su un grande schermo.
Ciò richiede un computer ad alte prestazioni e un monitor ad alta risoluzione.
Tuttavia, questi sono costosi e difficili da reperire al momento.

Conclusione.

Valutazione del video. Quanto è alto. La sua grandezza. Il suo riassunto complessivo.

1.
Valutazione individuale.

(1)
Scenografia.

///
Originalità.
Magnificenza.
Bellezza.
Lo scintillio.
L’elaborazione del trucco.

(2)
Il carattere.

(2-1)
Il disegno di un personaggio.

///
Carineria.
Pulizia.
La bontà della sensazione di pulizia.
Deformazioni elaborate.

Elevato sex appeal.

Chiara individualità di ogni personaggio.

(2-2)
Movimenti del personaggio.
Movimenti del corpo.
Movimenti dei capelli e del viso.

(2-2-1)
Riepilogo.

///
Azioni di movimento corporeo in carne e ossa, attive, dettagliate e complete.
La perfezione della riproduzione.

Realismo fin nei minimi dettagli.
Deve essere dinamico.
Alta espressività.

Perfezione della sincronizzazione dei movimenti fisici tra i personaggi.

(2-2-2)
Coreografia dei movimenti del corpo.
La sua espressione.

///
Sorprendente.
Novità.
Diversità.
Nitidezza.
Fluido.
Bellezza.

(2-2-3)
Realizzazione dei movimenti del corpo.

///
Alto livello di espressione fisica da parte dei ballerini.
Eccellente realizzazione della coreografia da parte dei ballerini.
Registrazione e riproduzione perfetta di tale espressione di danza di alto livello da parte della CG.

(2-3)
Costumi dei personaggi.
Realizzazione di quanto segue nel design e nell’espressione.

///
Alto grado di pulizia.
Alto grado di bellezza.

Alto grado di attenzione ai dettagli.
Elevato grado di pulizia.
Alto grado di artigianalità.
Alto grado di perfezione.

Alto grado di decoratività.
Alto grado di espressione individuale.

(2-3-1)
Interazione tra i movimenti del personaggio e il costume.

///
Realizzazione del movimento naturale del costume indossato dal personaggio.
Facilità di cambio del costume da parte del personaggio.
Perfetta aderenza del costume indossato dal personaggio ai movimenti del suo corpo.

(2-4)
Canto del personaggio.

///
Buon controllo del canto.
Buona qualità della voce.
Chiarezza della personalità di ogni personaggio.

Alto grado di sincronizzazione tra canto e movimenti del corpo.

(3)
Lavoro con la telecamera.

///
Vari movimenti sul palco.
Varie espressioni sul palco.
I punti chiave in termini di contenuti.

Individuarli e catturarli.
Coglierli senza omissioni.
Catturarli da diverse prospettive.
Catturarli cambiandoli istantaneamente.

Riuscire perfettamente a realizzare i contenuti di cui sopra.

Il lavoro ha un grado di sofisticazione così elevato.

(4)
Riprese video.

///
Lucidati fin nei minimi dettagli.
Alta definizione.
Alta qualità.
Alto grado di perfezione.

Esempi.
Movimenti fisici del personaggio.
Espressione del costume.

2.
Valutazione complessiva.

///
Un’opera d’arte altamente elaborata, di alto livello e in movimento.

Un patrimonio culturale di grande e importante contenuto da trasmettere alle generazioni future.

Riferimento.

Video musicali del gioco, comprese le informazioni sugli account di Youtube che raccomando per fornire i video.

–-
Idolmaster.

Account ufficiale. Solo video a bassa risoluzione.
https://www.youtube.com/c/imas_official/videos

Account di terze parti. Video ad alta risoluzione.
https://www.youtube.com/c/PerfumeTripper/videos
https://www.youtube.com/channel/UCGHtUpdEAo7QeXQ1A2xa-hQ/videos
https://www.youtube.com/c/TakumiProducer/videos
https://www.youtube.com/c/SerikaHakozaki/videos
https://www.youtube.com/user/chrysaore1/videos
https://www.youtube.com/channel/UCCF4lgKN1X86eEJrMBPvptw/videos
https://www.youtube.com/channel/UCttl4dKSkFG6oCzJfmb6eYA/videos

–-
Uma Musume.

Account di terze parti. Video ad alta risoluzione.
https://www.youtube.com/channel/UCvHs4f1-95qiUO1rrGA5fJQ/videos
https://www.youtube.com/watch?v=So1PP4XCiwY

–-

(A partire da giugno 2022).

Informazioni correlate sui miei libri.

I miei libri principali. Un riassunto completo dei loro contenuti.

////
Ho trovato i seguenti contenuti.
Differenze di sesso nel comportamento sociale di maschi e femmine.
Una spiegazione nuova, fondamentale e inedita.

Differenze di sesso tra maschi e femmine.
Si tratta di quanto segue.
La differenza nella natura dello sperma e dell'ovulo.
La loro diretta, estensione e riflessione.

Le differenze di sesso nel comportamento sociale di maschi e femmine.
Si basano, fedelmente, su quanto segue.
La differenza nel comportamento sociale dello spermatozoo e dell'ovulo.

Sono comuni a tutti gli esseri viventi.
È vero anche per gli esseri umani come tipo di essere vivente.

Il corpo e la mente dell'uomo sono solo veicoli per lo sperma.
Il corpo e la mente della donna sono solo veicoli per l'ovulo.

Le sostanze nutritive e l'acqua sono necessarie per la crescita della prole.
L'ovulo ne è il proprietario e il possessore.

Strutture riproduttive.
La femmina ne è proprietaria e possessore.

Nutrienti e acqua che l'ovulo occupa.
Gli spermatozoi li prendono in prestito.

Strutture riproduttive occupate dalla femmina.
Il maschio è il loro prestatore.

Il proprietario è il superiore e il mutuatario è l'inferiore.

Il risultato.
Possesso di sostanze nutritive e acqua.
In esse l'ovulo è superiore e lo spermatozoo è subordinato.
Possesso delle strutture riproduttive.
In esse la femmina è il superiore e il maschio è il subordinato.

L'ovulo occupa unilateralmente l'autorità sull'uso di tali strutture gerarchiche.
sull'uso di tale relazione gerarchica.
Seleziona unilateralmente gli spermatozoi utilizzando tale relazione gerarchica.
Così facendo, permette unilateralmente la fecondazione degli spermatozoi.
Tale autorità.

La femmina occupa unilateralmente l'autorità di quanto segue.
Sfruttare tale relazione gerarchica.
Selezionare unilateralmente il maschio.
concedere unilateralmente il matrimonio al maschio.
Tale autorità.

Una donna deve compiere i seguenti atti.
Sfruttare tali relazioni gerarchiche.
Così facendo, sfruttano il maschio sotto vari aspetti e in modo completo.

L’ovulo attrae sessualmente lo sperma.
La femmina attrae sessualmente il maschio.

L’ovulo occupa unilateralmente l’autorità di quanto segue.
L’ingresso dello sperma al suo interno.
Il permesso e l’autorizzazione a farlo.
La sua autorità.

La femmina occupa unilateralmente l’autorità di quanto segue.
La concessione del sesso al maschio.
L’autorità di farlo.

I dispositivi riproduttivi che possiede.
Il loro prestito da parte del maschio.
Il permesso e l’autorizzazione.
L’autorità di farlo.

La proposta di matrimonio dell’umano.
Il permesso di farlo.
La sua autorità.

Finché la vita si riprodurrà sessualmente, è certo che esisterà quanto segue.
Differenze di sesso nel comportamento sociale di maschi e femmine.

Le differenze di sesso nel comportamento sociale di maschi e femmine.
Non potranno mai essere eliminate.

Spiegherò quanto segue in modo nuovo.
Nel mondo non esistono solo società dominate dagli uomini, ma anche dalle donne.

Il contenuto è il seguente.
La distinzione dell’esistenza delle società a dominanza femminile.
La sua nuova riaffermazione nella comunità mondiale.

La società dominata dagli uomini è una società dallo stile di vita mobile.
La società dominata dalle donne è una società con uno stile di vita sedentario.

Lo sperma.
Il corpo e la mente maschile come veicolo.
Sono persone mobili.

Uovo.
Il corpo e la mente della donna come veicolo.
Sono persone stanziali.

Le società a predominanza maschile sono, ad esempio.
I paesi occidentali. I Paesi del Medio Oriente. La Mongolia.
Le società a prevalenza femminile sono, ad esempio.
la Cina. Russia. Giappone. Corea del Sud e del Nord. Il sud-est asiatico.

I maschi danno la massima priorità alla libertà d'azione.
I maschi si ribellano ai loro superiori.
I maschi costringono i loro inferiori a sottomettersi a loro con la violenza.
I maschi lasciano poco spazio a quanto segue.
La ribellione dei subordinati.
La sua possibilità.
La libera azione del subordinato.
La sua possibilità.
Spazio per loro.

La società dominata dagli uomini governa con la violenza.

Le donne danno priorità all'autoconservazione.
Le donne sono sottomesse ai loro superiori.

Le femmine sottomettono i loro inferiori.

I contenuti sono i seguenti.
//

Utilizzare il massimo dell’orgoglio e dell’arroganza.

Ribellione e libera azione dei subordinati.
Bloccare completamente e rendere impossibile qualsiasi spazio per tali azioni.

Consiste in quanto segue.
Da fare in anticipo e in coordinamento con i simpatizzanti circostanti.
Non è ammessa alcuna ribellione da parte dei subordinati.
Confinamento dei subordinati in uno spazio chiuso senza possibilità di fuga.
Da eseguire in modo persistente finché il superiore non è soddisfatto.
Abuso continuo e unilaterale del subordinato, che viene usato come un sacco di sabbia.
//

Le società dominate dalle donne governano con la tirannia.

Conflitti tra le nazioni occidentali e la Russia e la Cina.
Possono essere spiegati adeguatamente come segue.
Conflitto tra società a dominanza maschile e società a dominanza femminile.

Lo stile di vita mobile crea una società dominata dagli uomini.
In questa società si verifica una discriminazione nei confronti delle donne.
Lo stile di vita sedentario crea una società dominata dalle donne.
È qui che si verifica la discriminazione nei confronti degli uomini.

In una società dominata dalle donne, si verifica costantemente quanto segue.
I seguenti comportamenti delle donne come superiori.
Richiami arbitrari all’autovulnerabilità.

Richiami arbitrari alla superiorità maschile.
Nascondono deliberatamente quanto segue.
La superiorità sociale della donna.
La discriminazione nei confronti degli uomini.
Nascondono, all’esterno, l’esistenza stessa di una società dominata dalle donne.

La segretezza, la chiusura e l’esclusività interne della società dominata dalle donne.
La natura chiusa delle sue informazioni interne.
Nascondono l’esistenza stessa della società dominata dalle donne al mondo esterno.

Eliminare la discriminazione sessuale negli esseri viventi e nella società umana.
È impossibile da realizzare.
Questi tentativi non sono altro che l’affermazione di un ideale pulito.
Tutti questi tentativi sono inutili.

Negare con forza l’esistenza di differenze di sesso tra maschi e femmine.
Opporsi alla discriminazione sessuale.
Questi movimenti sociali guidati dall’Occidente.
Sono tutti fondamentalmente privi di significato.

Politiche sociali che presuppongono l’esistenza di differenze di sesso tra maschi e femmine.
Lo sviluppo di tali politiche è di recente necessità.

////
Ho trovato il seguente contenuto.
La natura umana.
Una spiegazione nuova, fondamentale, inedita.

Cambiamo radicalmente e distruggiamo la visione della

seguente esistenza.

Le idee convenzionali, occidentali, ebraiche e mediorientali, di vita mobile.
Fanno una netta distinzione tra esseri viventi umani e non umani.
Si basano sui seguenti contenuti.
Il costante massacro del bestiame. La sua necessità.
Una simile visione.

La mia argomentazione si basa su quanto segue.

L’esistenza dell’uomo è completamente assorbita dall’esistenza degli esseri viventi in generale.
La natura umana può essere spiegata in modo più efficace
Considerando l’essere umano come un tipo di essere vivente.
Considerando l’essenza umana come l’essenza degli esseri viventi in generale.

L’essenza dell’essere vivente.
Consiste in quanto segue.
Riproduzione di sé.
La sopravvivenza del sé.
La moltiplicazione di sé.

Queste essenze danno origine ai seguenti desideri dell’essere vivente.
Facilità di vita privata.
La sua insaziabile ricerca.
Il desiderio di esso.

Il desiderio di questo produce nell’essere vivente i seguenti desideri.
L’acquisizione di competenze.
L’acquisizione di interessi acquisiti.
Il desiderio di ottenerli.

Questo desiderio produce continuamente nell’essere vivente quanto segue.
Vantaggio di sopravvivenza.

La sua conferma.
La sua necessità.

Questo, a sua volta, produce nell'essere vivente i seguenti contenuti.
Un rapporto di superiorità e inferiorità sociale.
La gerarchia sociale.

Questa produce inevitabilmente i seguenti contenuti.
Abuso e sfruttamento degli esseri viventi subordinati da parte degli esseri viventi superiori.

Questo comporta il peccato originale contro gli esseri viventi in modo ineluttabile.
Rende difficile la vita degli esseri viventi.

Per sfuggire a questo peccato originale e alla difficoltà di vivere.
La sua realizzazione.
Il contenuto di qualsiasi essere vivente non può mai essere realizzato finché è vivo.
Lo stesso vale per l'uomo, che è una specie di essere vivente.
Il peccato originale dell'uomo è causato dall'essere vivente stesso.

////
Ho scoperto di recente i seguenti dettagli.
La teoria evolutiva è il mainstream della biologia convenzionale.
Per evidenziare i seguenti contenuti.
Errori fondamentali nel suo contenuto.
Una nuova spiegazione.

Essa rifiuta fondamentalmente quanto segue.
L'uomo è la perfezione evolutiva degli esseri viventi.
L'uomo regna al vertice degli esseri viventi.
Una visione di questo tipo.

L'essere vivente non è altro che un'auto-riproduzione,

meccanica, automatica e ripetuta.
Da questo punto di vista, l'essere vivente è puramente materiale.
L'essere vivente non ha alcuna volontà di evolversi.

Le mutazioni nell'autoriproduzione dell'essere vivente.
Si verificano in modo puramente meccanico e automatico.
Danno origine automaticamente a nuovi esseri viventi.

Spiegazione evolutiva convenzionale.
Che queste nuove forme siano superiori alle forme convenzionali.
Non c'è alcuna base per questa spiegazione.

L'attuale forma umana come parte di un essere vivente.
Che si manterrà nel processo di autoriproduzione ripetuto dagli esseri viventi.
Non c'è alcuna garanzia in tal senso.

L'ambiente che circonda gli esseri viventi cambia sempre in direzioni inaspettate.
Tratti che erano adattivi nell'ambiente precedente.
Nel successivo ambiente mutato, spesso diventano tratti che sono
disadattivi al nuovo ambiente.

Conseguenze.
Gli esseri viventi cambiano costantemente attraverso l'auto-replicazione e la mutazione.
Ciò non garantisce la realizzazione di nessuno dei seguenti aspetti.
evoluzione verso uno stato più desiderabile.
La sua persistenza.

////
L'affermazione di cui sopra.
È il seguente contenuto.

Gli interessi più forti del mondo dominano i vertici del mondo.
Una società così dominata dagli uomini.
Paesi occidentali.
Gli ebrei.

L'ordine internazionale.
I valori internazionali.
Sono generati intorno a loro.
Il loro contenuto è determinato unilateralmente da loro, a proprio vantaggio.
Il loro background, il loro pensiero sociale tradizionale.
Il cristianesimo.
Teoria evolutiva.
Liberalismo.
Democrazia.
Varie idee sociali il cui contenuto è unilateralmente favorevole per loro.
Distruggere radicalmente, sigillare e inizializzare il loro contenuto.

Ordine internazionale.
Valori internazionali.
Il grado di coinvolgimento delle società a maggioranza femminile nel processo decisionale.
La sua espansione.
Il proseguimento della sua realizzazione.

La realtà sociale fondamentalmente difficile all'interno di una società dominata dalle donne.
È completamente pervasa dalla sottomissione del superiore e dal dominio tirannico del subordinato.
Esempio.
La realtà interna della società giapponese.

Una realtà sociale così scomoda.
Chiarire a fondo il meccanismo del loro verificarsi.
Esporre e denunciare i contenuti dei risultati.
Il contenuto dovrebbe essere tale.

////
I miei libri.
Lo scopo nascosto e importante dei loro contenuti.
Si tratta dei seguenti contenuti.

Le persone che vivono in società dominate dalle donne.
Finora hanno dovuto affidarsi alle teorie sociali generate da coloro che vivono in società dominate dagli uomini.

Le persone che vivono in società a prevalenza femminile.
La loro teoria sociale che spiega la loro società.
Per poterla realizzare da sole.
La sua realizzazione.

La realizzazione di quanto segue.
La società dominata dagli uomini, attualmente dominante nella formazione dell'ordine mondiale.
Il loro indebolimento.
Un nuovo rafforzamento del potere della società dominata dalle donne.
Io contribuirò a raggiungere questo obiettivo.

Le persone nelle società dominate dalle donne.
Per molto tempo non sono in grado di avere una propria teoria sociale.
Le ragioni sono le seguenti.
Sono le seguenti.

Nel profondo, non amano l'azione analitica in sé.
Danno la priorità all'unità e alla simpatia con il soggetto, piuttosto che all'analisi del soggetto.

La forte esclusività e chiusura della loro società.
Una forte resistenza a svelare il funzionamento interno della propria società.

Una forte natura regressiva basata sulla propria autoconservazione femminile.
Un'avversione a esplorare territori sconosciuti e pericolosi.
Preferenza a seguire precedenti in cui la sicurezza è già stata

stabilita.

Un’esplorazione senza precedenti del funzionamento interno di una società dominata dalle donne.
L’avversione per l’azione stessa.

La teoria sociale della società dominata dagli uomini come precedente.
Imparare i suoi contenuti a memoria.
È tutto ciò che sono in grado di fare.

(Pubblicato per la prima volta nel marzo 2022).

Lo scopo della scrittura dell’autore e la metodologia utilizzata per raggiungerlo.

Scopo della mia scrittura.
Vitalità per gli esseri viventi. Vitalità per l’essere vivente.
Potenziale proliferativo dell’essere vivente. Per aumentarlo.
È la cosa più preziosa per l’essere vivente. È intrinsecamente buona per l’essere vivente. È intrinsecamente illuminante per l’essere vivente.
Il bene per i superiori sociali. È il seguente. L’acquisizione del più alto status sociale. L’acquisizione dell’egemonia. Il mantenimento degli interessi acquisiti.
Il bene per i sottoridinati sociali. È il seguente. La mobilità sociale verso l’alto attraverso il raggiungimento della competenza. La distruzione e l’inizializzazione degli interessi acquisiti di chi è socialmente superiore attraverso la creazione di una rivoluzione sociale.
Le idee che aiutano a raggiungere questo obiettivo. Verità. La conoscenza da parte degli esseri viventi della verità su se stessi. È un contenuto crudele, duro e amaro per gli esseri viventi. La sua accettazione. Idee che la aiutino. Un modo per crearle in modo efficiente. La sua creazione.

La mia metodologia.
Lo scopo di quanto sopra. Le procedure per realizzarle.
Suggerimenti su come realizzarli. Punti da tenere a mente quando si realizzano. I contenuti sono i seguenti.
Osservare e cogliere costantemente le tendenze dell'ambiente, degli esseri viventi e della società cercando e navigando in Internet. Queste azioni saranno la fonte dei seguenti contenuti.
Idee che hanno un potere esplicativo e persuasivo nel chiarire verità e leggi dell'ambiente, degli esseri viventi e della società.
Un'idea che ha il potenziale di spiegare l'80% della verità.
Scrivere e sistematizzare il contenuto dell'idea. Creare da solo un numero sempre maggiore di idee che sembrano essere vicine alla verità e che hanno un alto potere esplicativo.
Questa azione dovrebbe essere la mia prima priorità.
Rimandare le spiegazioni dettagliate. Evitare spiegazioni esoteriche.
Non verificare i precedenti se non in un secondo momento.
Rimandare la verifica completa della correttezza.
Stabilire leggi concise, facili da capire e da usare. Mettere l'azione al primo posto. Ciò corrisponde, ad esempio, alle seguenti azioni. Sviluppare un software per computer che sia semplice, facile da capire e da usare.

Ideali e posizioni nella scrittura.

I miei ideali nella scrittura.
Si tratta del seguente contenuto.
//
Massimizzare il potere esplicativo dei contenuti che produco.
Ridurre al minimo il tempo e lo sforzo necessari per farlo.
//

Politiche e posizioni per raggiungere questi obiettivi. Sono le seguenti.

La mia posizione nella scrittura.

Le politiche fondamentali che considero nella scrittura.
Il contrasto tra di esse.

Un elenco dei loro punti principali.
Sono i seguenti.

Concettuale superiore. / Concettuale inferiore.
Sintesi. / Dettaglio.
Radicalità. / Ramificazione.
Generalità. / Individualità.
Basicità. / Applicabilità.
Astrattezza. / Concretezza.
Purezza. / Mescolanza.
Aggregatività. / Grossolanità.
Consistenza. / Variabilità.
Universalità. / Località.
Completezza. / Eccezionalità.
Formalità. / Atipicità.
Concisione. / Complessità.
Logicità. / Illogicità.
Dimostrabilità. / Non dimostrabilità.
Oggettività. / Non oggettività.
Novità. / Conoscenza.
Distruttività. / Status quo.
Efficienza. / Inefficienza.
Conclusività. / Mediocrità.
Brevità. / Ridondanza.

In tutti gli scritti, in termini di contenuto, le seguenti proprietà dovrebbero essere realizzate, fin dall'inizio, in massimo grado

Concettuale superiore.
Sintesi.
Radicalità.
Generalità.
Basicità.
Astrattezza.
Purezza.
Aggregatività.
Consistenza.
Universalità.
Completezza.
Formalità.

Concisione.
Logicità.
Dimostrabilità.
Oggettività.
Novità.
Distruttività.
Efficienza.
Conclusività.
Brevità.

Scrivete il contenuto del testo con questa priorità assoluta.
Completare il contenuto il più rapidamente possibile.
Inserite il contenuto nel corpo del testo non appena è stato scritto.
Dare loro la massima priorità.
Per esempio
Non usare sostantivi propri.
Non usare parole locali con un basso livello di astrazione.

Applicare attivamente le tecniche avanzate di programmazione informatica al processo di scrittura.

Esempio.
Tecniche di scrittura basate sul pensiero a oggetti.
Applicazione dei concetti di classe e istanza alla scrittura.
Descrizione preferenziale dei contenuti delle classi di livello superiore.

Esempio.
Applicazione dei metodi di sviluppo agile alla scrittura.
Ripetizione frequente delle seguenti azioni.
Aggiornamento dei contenuti di un e-book.
Caricare il file dell'e-book su un server pubblico.

Ho adottato un metodo di scrittura accademica diverso da quello tradizionale.
Il metodo tradizionale di scrivere articoli accademici è

inefficiente nel ricavare contenuti esplicativi.

Il mio punto di vista nello scrivere il libro.
Il contenuto è il seguente.

Il punto di vista di un paziente schizofrenico.
Il punto di vista dei ceti più bassi della società.
Il punto di vista di coloro che sono trattati peggio nella società.
Il punto di vista di coloro che sono rifiutati, discriminati, perseguitati, ostracizzati e isolati dalla società.
Il punto di vista di chi è socialmente disadattato.
La prospettiva di coloro che hanno rinunciato a vivere nella società.
Il punto di vista di un paziente con il più basso rango sociale di malattia.
Il punto di vista della persona più dannosa della società.
Il punto di vista della persona più odiata della società.
Il punto di vista di una persona che è rimasta chiusa nella società per tutta la vita.
Dal punto di vista di chi è stato fondamentalmente deluso dagli esseri viventi e dalle persone.
Dal punto di vista di chi è senza speranza nella vita e nelle persone.
Dal punto di vista di chi si è arreso alla vita.
Il punto di vista di chi è stato socialmente rifiutato di avere una propria progenie genetica a causa della malattia di cui ha sofferto.
Avere una vita molto breve a causa della malattia. Il punto di vista di chi è destinato a farlo.
Il punto di vista di una persona che è destinata a vivere una vita molto breve a causa della malattia. È il punto di vista di una persona la cui vita è predeterminata.
L’incapacità di raggiungere la competenza nella propria vita a causa della malattia. Questo è il punto di vista di una persona che ne è certa.
Essere maltrattati e sfruttati dalla società per tutta la vita a causa della malattia. Questo è il punto di vista di chi ne è certo.
Una prospettiva di denuncia da parte di questa persona nei

confronti degli esseri viventi e della società umana.

Il mio obiettivo di vita.
Consiste in quanto segue.
Differenze di sesso tra maschi e femmine.
Società umana e società degli esseri viventi.
Gli esseri viventi stessi.
Analizzare e chiarire da solo l’essenza di queste cose.

I miei obiettivi nel campo degli esseri viventi sono stati fortemente ostacolati dalle seguenti persone.

Le persone della società dominata dagli uomini. Esempio. Paesi occidentali.
Persone di società dominate da donne che sono dominate da tali società dominate da uomini. Esempi. Giappone e Corea.
Non ammetteranno mai l’esistenza di una società dominata dalle donne.
Non riconoscono mai l’essenziale differenza di sesso tra maschi e femmine.
Ostacolano e proibiscono socialmente lo studio delle differenze di sesso.
Questo loro atteggiamento è intrinsecamente inquietante e dannoso per chiarire la natura delle differenze di sesso.

L’essenziale comunanza tra esseri viventi umani e non umani.
Non lo ammetteranno mai.
Cercano disperatamente di distinguere e discriminare tra esseri viventi umani e non umani.
Cercano disperatamente di affermare la superiorità degli esseri umani sugli esseri viventi non umani.

Questi atteggiamenti sono intrinsecamente inquietanti e dannosi per chiarire la natura della società umana e degli esseri viventi.

Le donne in una società dominata dalle donne. Esempio. Le donne nella società giapponese.

In apparenza non riconoscono mai la superiorità delle donne in una società dominata dalle donne.
La verità sul funzionamento interno delle società di sole donne e di quelle dominate dalle donne.
Non ammetteranno mai di rivelarla.
Il loro atteggiamento è intrinsecamente inquietante e dannoso per il chiarimento della natura delle differenze di sesso tra maschi e femmine.
Il loro atteggiamento è essenzialmente dannoso per chiarire la natura della società umana e degli esseri viventi.

Persone come quelle sopra citate.
I loro atteggiamenti hanno fondamentalmente interferito con i miei obiettivi di vita.
I loro atteggiamenti hanno sconvolto, distrutto e rovinato la mia vita fin dalle sue fondamenta.
Sono molto arrabbiato per queste conseguenze.
Voglio far cadere il martello su di loro.
Voglio far loro capire a tutti i costi quanto segue.
Voglio capire quanto segue da sola, costi quel che costi.
//
La verità sulle differenze di sesso tra maschi e femmine.
La verità sulla società umana e sulla società degli esseri viventi.
//

Volevo analizzare la società umana con calma e obiettività.
Così mi sono temporaneamente isolato dalla società umana.
Sono diventato un osservatore della società umana.
Ho continuato a osservare le tendenze della società umana via Internet, giorno dopo giorno.

Il risultato è stato che
Ho ottenuto le seguenti informazioni.
Una prospettiva unica che domina l'intera società umana dal basso verso l'alto.

Il risultato.
Sono riuscito a ottenere da solo le seguenti informazioni.

//
La natura delle differenze di sesso tra maschi e femmine.
L’essenza della società umana e della società degli esseri viventi.
//

I risultati.
Ho un nuovo obiettivo di vita.

Il mio nuovo obiettivo di vita.
Oppormi e sfidare le loro interferenze sociali.
E diffondere quanto segue tra la gente.
//
La verità sulle differenze di sesso che ho scoperto da solo.
La verità sulla società umana e sulla società degli esseri viventi che ho colto da solo.
//

Sto creando questi libri per realizzare questi obiettivi.
Continuo a rivedere i contenuti di questi libri diligentemente, giorno dopo giorno, per realizzare questi obiettivi.

(Pubblicato per la prima volta nel febbraio 2022).

I contenuti dei miei libri. Il processo di traduzione automatica dei libri.

Grazie per la visita!

Sto rivedendo spesso il contenuto del libro.
I lettori sono quindi invitati a visitare il sito di tanto in tanto

per scaricare i libri nuovi o rivisti.

Per la traduzione automatica utilizzo il seguente servizio.

DeepL Pro
https://www.deepl.com/translator

Questo servizio è fornito dalla seguente azienda.

DeepL GmbH

La lingua originale dei miei libri è il giapponese.
L’ordine di traduzione automatica dei miei libri è il seguente.
Giapponese—>Inglese—>Cinese,Russo

Per favore, divertitevi!

La mia biografia.

Sono nato nella prefettura di Kanagawa, in Giappone, nel 1964.
Mi sono laureata presso il Dipartimento di Sociologia della Facoltà di Lettere dell’Università di Tokyo nel 1989.
Nel 1989 ho superato l’esame per il servizio pubblico nazionale del Giappone, classe I, nel campo della sociologia.
Nel 1992 ho superato il National Public Service Examination of Japan, Classe I, nel campo della psicologia.
Dopo la laurea, ho lavorato nel laboratorio di ricerca di un’importante azienda informatica giapponese, dove mi occupavo della prototipazione di software informatici.
Ora sono in pensione dall’azienda e mi sto dedicando alla scrittura.

Table of Contents

- Introduzione.
  - Scopo di questo libro.
  - Esempi specifici di video musicali di videogiochi.
  - Come procedere con la ricerca.
  - Problemi attuali.
- Commenti generali
  - Punti da attendere con impazienza. Sintesi.
  - Analisi consigliata per ogni video.
  - Valutazione di video reali. Casi di esempio.
  - Punti di valutazione per la storia del video musicale del gioco.
    - L’oggetto della valutazione.
    - Classificazione dei punti di valutazione.
    - Versione semplificata.
    - Classificazione dei punti di valutazione.
    - Versione dettagliata dell’analisi.
- Ogni teoria.
  - Il palcoscenico. L’attrezzatura. Il trucco.
  - Musica.
  - Lavoro con la macchina da presa.
  - Fascia d’età target per i video musicali dei videogiochi.
  - Personaggi.
    - Prospettive analitiche chiave. Sintesi.
    - Caratteristiche statiche. Discussione generale.
    - Caratteristiche statiche. Ogni teoria.
      - La formazione del personaggio. La sua classificazione.
      - Impressione visiva del carattere. La sua classificazione.
      - Classificazione della qualità della voce del personaggio.
      - Collegare il sentimento della musica alla personalità del personaggio.
    - Carattere. Le loro caratteristiche in termini di espressione video.